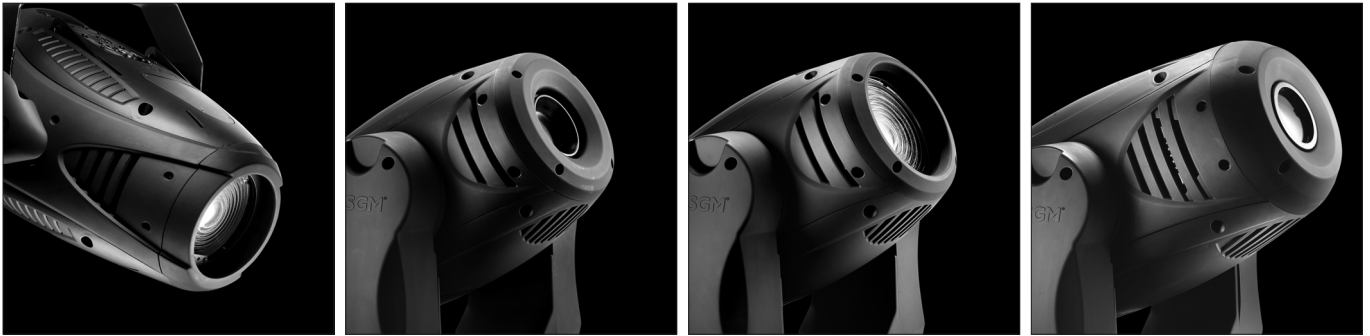
USER'S MANUAL REL. 1.01

IDEA WASH 250

MOVING HEADS

Vi ringraziamo per aver acquistato un prodotto SGM.
Per ottenere i migliori risultati dal suo utilizzo, vi preghiamo di leggere attentamente questo manuale di istruzioni. Al suo interno troverete le informazioni tecniche e le specifiche d'uso del prodotto. Nelle pagine in appendice troverete inoltre schemi e diagrammi destinati all'assistenza tecnica.
Nell'ottica di qualità SGM, è possibile che l'Azienda apporti migliorie ai suoi prodotti, per cui consigliamo di allegare il manuale al prodotto stesso e di trascrivere il numero di serie nell'ultima pagina della copertina: utilizzando il presente manuale con un apparecchio fabbricato prima o dopo la sua stampa, potrebbero esserci discrepanze fra l'apparecchio e quanto riportato nel manuale stesso.

Thank you for buying an SGM product.
To obtain the best results, please carefully read this instruction manual in which you will find technical information and specifications for use of the product, as well as diagrams for technical service in the appendix.
In light of SGM quality, the company may make improvements to its products. Therefore, we recommend that the manual be attached to the product and the serial number copied onto the back cover: using this manual with equipment manufactured before or after its printing, might show discrepancies between the equipment and the information listed in the manual.

Wir danken Ihnen für den Kauf eines Produkts von SGM.
Zur Erzielung der besten Resultate bei der Benutzung bitten wir Sie, die vorliegende Bedienungsanleitung aufmerksam zu lesen. Darin finden Sie die technischen Informationen sowie die Anweisungen für die Benutzung des Produkts. Im Anhang befinden sich auBerdem die Schaltpläne undv Diagramme für den Kundendienst.
SGM behält sich das Recht vor, Verbesserungen an den Produkten vorzunehmen und deshalb empfehlen wir, die Bedienungsanleitung dem Produkt stets beizulegen und die Seriennummer auf der letzten Seite des Umschlags einzutragen. Bei der Verwendung dieses Handbuches mit einem Gerät, das vor oder nach der Drucklegung produziert wurde, können sich Abweichungen zwischen Gerät und dem Inhalt des Handbuches ergeben.

Nous vous remercions d'avoir acheté un produit SGM.
Pour optimiser son utilisation, nous vous prions de bien vouloir lire attentivement cette notice où vous trouverez les informations techniques et les caractéristiques d'utilisation du produit. En outre, vous trouverez également, dans les pages en appendice, les schémas et les diagrammes concernant l'assistance technique.
Le concept de qualité SGM, lui permet d'améliorer continuellement ses produits et c'est pourquoi nous vous conseillons de joindre la notice au produit et d'inscrire le numéro de sèrie sur la page de couverture. En effet, si on l'utilise avec un appareil fabriqué avant ou après son impression, il peut y avoir des différences entre l'appareil et ce qui figure dans la notice.

Les estamos sumamente agradecidos por haber elegido un producto SGM.
Para obtener los mejores resultados, les rogamos leer detenidamente el presente manual de instrucciones. El mismo contiene las informaciones técnicas y las indicaciones de uso del producto. Las páginas anexas contienen además los esquemas y diagramas necesarios para la asistencia técnica.
Para mantener la calidad SGM, es posible que la Empresa aporte mejoras sus productos, por ello les aconsejamos conservar el manual junto con el aparato correspondiente y escribir su número de serie en la última página del manual; si en cambio se utiliza el presente manual con un aparato frabicado antes o después de su impresión, es probable que existan discrepancias entre el aparato y las indicaciones del mismo.

Sommario

CONSERVARE IL MANUALE PER UTILIZZI FUTURI
Per la propria sicurezza, leggere attentamente il manuale prima di utilizzare il prodotto.

ATTENZIONE	
	Non esporre il dispositivo a pioggia I umidità!
	Scollegare il cavo di alimentazione prima di aprire l'alloggiamento

LE OPERAZIONI DI INSTALLAZIONE E MANUTENZIONE DI QUESTO PRODOTTO DEVONO ESSERE ESEGUITE SOLAMENTE DA PERSONALE QUALIFICATO, SEGUENDO LE ISTRUZIONI RIPORTATE IN QUESTO MANUALE.

INTRODUZIONE:

Vi ringraziamo per avere scelto questo proiettore a testa mobile professionale.
Come potrete verificare la vostra scelta è ricaduta su di un prodotto molto potente e versatile.

Estraendo il proiettore dall'imballo, troverete a corredo: il cavo d'alimentazione, un cavo DMX, un cavo di sicurezza ed il manuale d'uso.
Controllare accuratamente che il proiettore non abbia riportato danni causati dal trasporto. In caso di dubbi, non utilizzare l'apparecchio e rivolgersi al rivenditore dal quale si è acquistato il prodotto.

Caratteristiche principali

- Lampada: Philips MSD250/2
- Segnale di controllo: standard DMX-512, 14 canali (16 bit) o 12 canali (8 bit)
- Operazione di Stand alone con funzione di Master/Slave, suono attivato attraverso microfono interno.
- movimento Pan e Tilt:
  Risoluzione 8 bit e 16 bit per un movimento preciso e lineare
- Movimento pan: 540°/630° opzionale, Tilt: 265°
  Velocità di movimento pan/tilt regolabile
- Memoria di posizione, riposizionamento automatico in seguito a movimento inaspettato
- Strobo/Otturatore: Otturatore doppia lama ad alta velocità, 0-13 Hz o strobo ad effetto random
- Dimmer: regolazione meccanica 0%~100%
- Ruota colori con 5 specchi dicroici, CTO, CTB e filtro UV più bianco, effetto rainbow
- Programmi automatici : possono essere selezionati 8 programmi pre-impostati
- Display: Possibilità di ruotare il Display di 180° per adattare l'orientamento della lettura alle esigenze di installazione.
- Reset locale e remoto e lampada on/off.
- Programma editabile: è possibile editare e salvare dei programmi all'interno della EEPROM attraverso la scheda di controllo oppure da un controllo esterno, è possibile salvare un massimo di 48 scene ed eseguire il programma in Stand Alone or con suono attivato.

ISTRUZIONI DI SICUREZZA

ATTENZIONE	
	Prestare attenzione durante l'installazione. Sono presenti tensioni pericolose che possono causare scosse elettriche mortali nel caso vengano toccati i cavi sotto tensione.

Il prodotto viene spedito in perfette condizioni. Si raccomanda di leggere attentamente le avvertenze e le istruzioni di sicurezza contenute in questo manuale d'uso al fine di mantenere il prodotto in condizioni perfette e garantirne l'utilizzo in condizioni di sicurezza.

IMPORTANTE
I danni causati dalla mancata osservanza delle istruzioni di questo manuale d'uso non sono coperti dalla garanzia. Il rivenditore non accetterà nessuna responsabilità in caso di difetti o problemi dovuti all'uso improprio dell'apparecchio.

Nel caso il proiettore sia stato esposto ad elevati cambi di temperature dovuti a condizioni ambientali sfavorevoli, evitare di accenderlo immediatamente. La condensa di umidità che si crea in queste condizioni potrebbe danneggiare il proiettore. Tenere il proiettore spento fino a quando la sua temperatura non avrà raggiunto la temperatura ambiente.

Apparecchio di classe I, necessita categoricamente di messa a terra.

Le operazioni di cablaggio e collegamento devono essere eseguite da personale qualificato.
La macchina deve essere utilizzata con corretto voltaggio e giusta frequenza.

Prima di collegare l'apparecchio accertarsi che la fornitura elettrica corrisponda a quella di Targa riportata alla fine di questo manuale.
Assicurarsi che il cavo di alimentazione non venga danneggiato da corpi affilati. Nel caso si renda necessario, sostituire immediatamente il cavo.

Scollegare sempre l'alimentazione quando il proiettore non viene utilizzato o prima di eseguire una pulizia generale dello stesso. Maneggiare il cavo di alimentazione sempre dal connettore evitando di tirare il cavo elettrico nel caso si debba staccare l'alimentazione dal proiettore.

E' possibile che durante la prima accensione, possa uscire del fumo dal proiettore o si possa avvertire dell'odore di bruciato. Questo è un processo normale dovuto alla bruciatura di sostanze oleose presenti all'interno e che deve calare gradualmente con il tempo. Questo non significa necessariamente che il prodotto sia difettoso.

ATTENZIONE	
	Non toccare mai il dispositivo durante il funzionamento! L'alloggiamento può surriscaldarsi
	Non guardare mai direttamente la sorgente luminosa, in quanto ciò può provocare shock epilettici nelle persone sensibili

La garanzia non copre guasti dovuti a imperizia o ad un uso non appropriato dell'apparecchio. Tenere lontano dalla portata di bambini e personale non qualificato.

AVVERTENZE GENERALI

Questo prodotto è stato progettato come proiettore luci per uso professionale in teatri , concerti e discoteche.
L'apparecchio può lavorare solamente con alimentazione a corrente alternata come evidenziato nelle specifiche tecniche riportate nell'ultima pagina di questo manuale, ed è stato progettato esclusivamente per un utilizzo interno
Effetti luci non sono progettati per un utilizzo prolungato. Pause consistenti nel loro utilizzo, assicurano un allungamento della vita del proiettore senza difetti. Non sottoporre l'apparecchio ad urti o vibrazioni.
Evitare di forzare le parti meccaniche in movimento durante l'installazione.

Evitare l'utilizzo del proiettore in luoghi soggetti a calore intenso, eccessiva umidità o polvere.
La distanza minima tra proiettore e superficie da esso illuminata non deve essere inferiore a 0,5 mt.

Utilizzare sempre una catena di sicurezza appropriata per assicurare il proiettore alla struttura.
Assicurarsi che i ganci siano fissati correttamente ai loro punti di fissaggio presenti sul fondo della base del proiettore.

Utilizzare l'apparecchio solo dopo aver familiarizzato con le sue funzioni. Evitare l'uso del proiettore a personale non qualificato. La maggior parte dei problemi sono il risultato di un uso non appropriato.

Utilizzare gli elementi dell'imballaggio originale per il trasporto del proiettore.
Per ragioni di sicurezza, è proibito apportare qualsiasi modifica al proiettore.

Se l'apparecchio viene utilizzato in maniera diversa da quella descritta in questo manuale, potrebbero verificarsi problemi che invaliderebbero la garanzia. Operazioni diverse da quelle descritte potrebbero causare corto-circuiti, bruciature, scosse elettriche, esplosioni di lampade, rotture, etc.

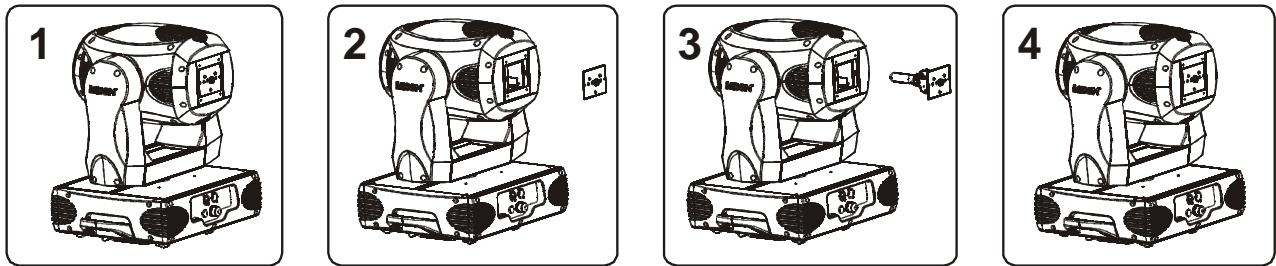
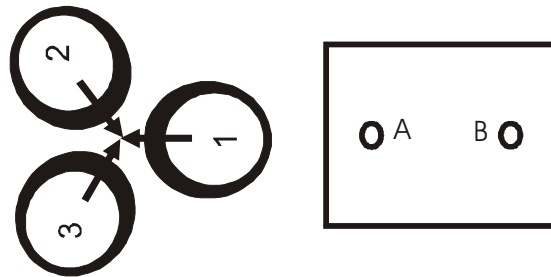
ISTRUZIONI D'INSTALLAZIONE

a) Installazione o sostituzione della lampada

ATTENZIONE	
	Scollegare il dispositivo dalla rete di alimentazione prima di installare la lampada.
	La lampada deve essere sostituita quando è danneggiata o deformata.

Prima di procedere con la sostituzione della lampada assicurarsi che non possa provocare ustioni e che sia fredda. Durante l'utilizzo, la lampada raggiunge temperature elevatissime.
Durante l'installazione della lampada alogena, evitare di toccarla a mani nude. Utilizzare un panno o dei guanti nel maneggiare l'inserimento o la rimozione della lampada dal portalampada.
Non utilizzare lampade con potenze diverse da quella consigliata. Esse generano temperature più alte da quelle previste da progetto.

La lampada specificata per l'utilizzo è una Philips MSD 250/2:

Procedere come segue per l'installazione:

1. Svitare le 2 viti (A e B) presenti sul pannello di accesso al portalampada posto sul retro della testa mobile.
2. Rimuovere con attenzione il pannello.
3. Inserire la lampada nel portalampada. Si ricorda che la lampada ha un unico verso di inserimento. Riposizionare con cura lampada e pannello portalampada e avvitare le 2 viti
4. Sul pannello di accesso della macchina ci sono 3 piccole viti, indicate coi numeri 1,2 e 3, utilizzate per fissare il portalampada al supporto lampada. Regolando le 3 viti è possibile ottenere la migliore taratura della lampada al fine di raggiungere la massima uscita di luce.

Si ricorda che lampada non è del tipo a riaccensione a caldo (hot-restrike), quindi bisogna attendere almeno 10minuti tra una accensione e l'altra.

ATTENZIONE	
	Non usare questo dispositivo con il coperchio aperto

b) Installazione del proiettore

ATTENZIONE	
	Rispettare le indicazioni contenute nella norma EN 60598-2-17 e le disposizioni specifiche a livello nazionale durante l'installazione. Il dispositivo può essere installato solo da personale qualificato.

La struttura sulla quale verrà appeso il proiettore deve essere costruita in modo tale che possa sopportare 10 volte il peso del prodotto, per almeno un'ora senza che si deformi..

Il proiettore deve essere assicurato alla struttura con una catena di sicurezza dimensionata al peso del proiettore.

Mai stazionare direttamente sotto il prodotto durante le operazioni di montaggio, smontaggio o manutenzione.

L'operatore deve assicurarsi che l'installazione venga fatta a regola d'arte a seconda delle normative vigenti e che venga approvata da personale qualificato, prima di procedere con il primo utilizzo. L'installazione deve essere approvata da personale qualificato, una volta all'anno.

ATTENZIONE	
	Prima di mettere in funzione il dispositivo per la prima volta, l'installazione deve essere approvata da un esperto.

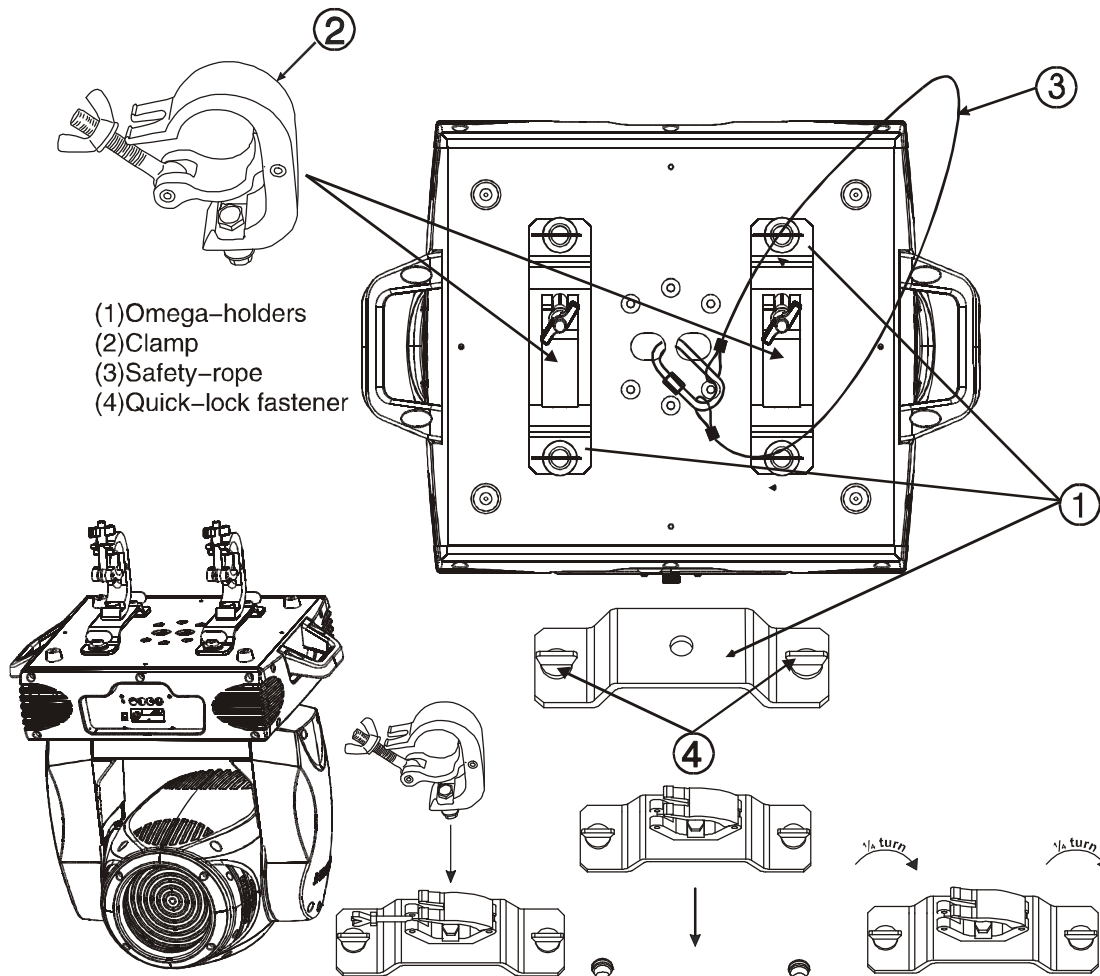
Precauzioni:
L'apparecchio deve essere installato in modo che non sia facilmente raggiungibile da persone che possano toccarlo, camminare o sedersi nelle vicinanze.

ATTENZIONE	
	Durante l'installazione del dispositivo, assicurarsi che non vi sia del materiale altamente infiammabile entro una distanza minima di 0,5m.

Montaggi dell'apparecchio in sospensione richiedono parecchia esperienza che include conoscenze sui limiti di carico consentiti, conoscenza dei materiali utilizzati, ed ispezioni di sicurezza periodiche dell'installazione e dei materiali utilizzati. Se queste qualifiche non ti competono, evita di installare il prodotto da solo e richiedi l'assistenza di personale qualificato. Installazioni improprie possono causare incidenti a persone e cose.

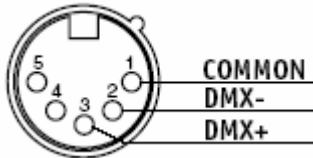
ATTENZIONE	
	Il collegamento elettrico può essere realizzato solo un elettricista qualificato.

Prima di appendere il proiettore assicurarsi che l'area di installazione abbia un punto di carico in grado di sopportare almeno 10 volte il peso del prodotto.
Collegare il proiettore all'alimentazione con il connettore appropriato.

Installazione dei ganci ai supporti Omega
Fare riferimento alla seguente immagine:

Avvitare il gancio al supporto Omega per mezzo di una vita M12.
Inserire l’aggancio quick-lock del supporto Omega al rispettivo foro di alloggio presente sul fondo della base del proiettore. Fissare l’agganci o quick –lock ruotandolo in senso orario di ¼ di giro. Installare il secondo supporto Omega.
Fare passare un capo della catena di sicurezza attraverso il foro di fissaggio presente sul fondo della base dell’apparecchio e l’altro capo attorno al traliccio o al punto di fissaggio disponibile. Inserire i due capi nel moschettone di sicurezza e fissare la vite di sicurezza

Collegamento del cavo DMX-512

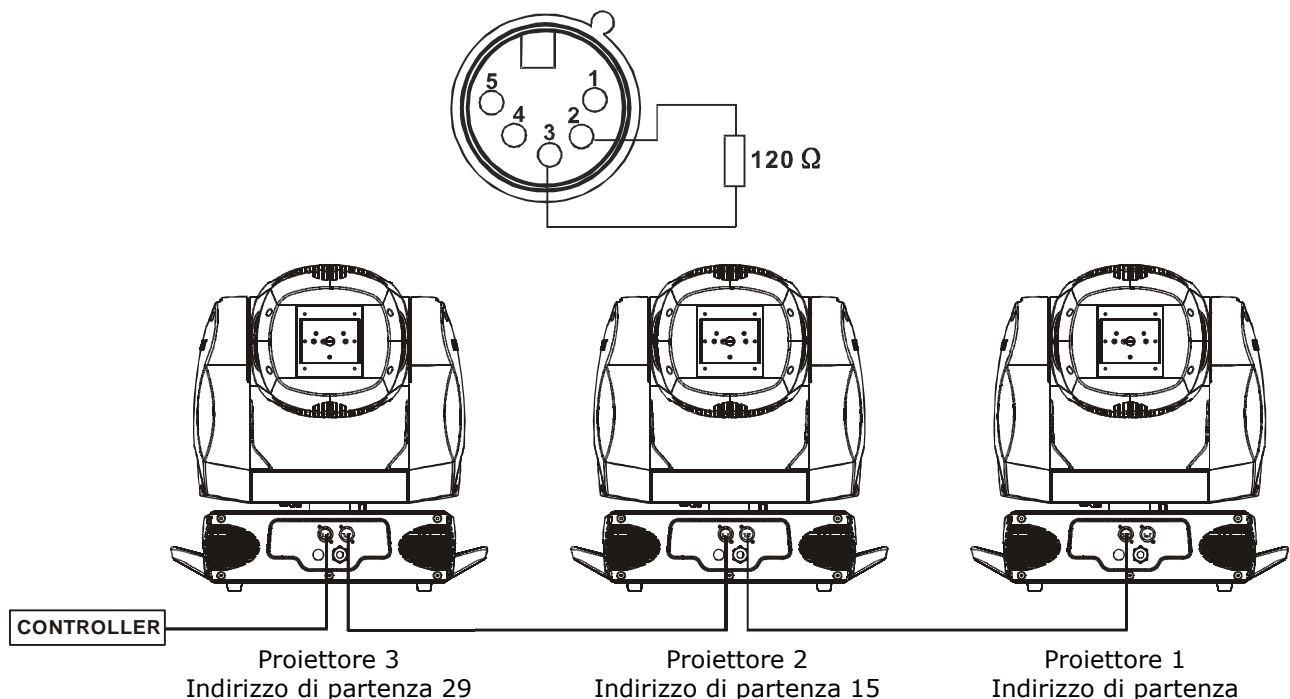
Il proiettore ha un’entrata DMX 512 dotata di connettori XLR standard a 5 poli. I cavi schermati sono in linea con le specifiche EIA RS-485 e per le connessioni debbono essere utilizzate le seguenti caratteristiche:
- 2 conduttori con schermo
- 120Ohm impedenza
- bassa capacità
- Trasmissione massima 250kBaud.

Connessione dei cavi:

Si veda l’illustrazione facendo attenzione alla schermatura il quale deve essere collegato al Pin 1

DMX-512 collegamento con terminazione DMX
Nelle installazioni dove sono necessari cavi DMX molto lunghi, oppure in luoghi soggetti ad interferenze elettromagnetiche, è consigliabile utilizzare una terminazione DMX in grado di prevenire possibili disturbi al segnale digitale DMX. La terminazione DMX non è altro che un connettore XLR 5 poli nel quale viene saldata una resistenza di 120 Ω collegata tra i pin 2 e 3 e che viene inserita nella presa XLR 5 poli di uscita del DMX dell’ultimo proiettore collegato in sequenza. Vedi l’illustrazione seguente:

Proiettore 3
Indirizzo di partenza 29

Proiettore 2
Indirizzo di partenza 15

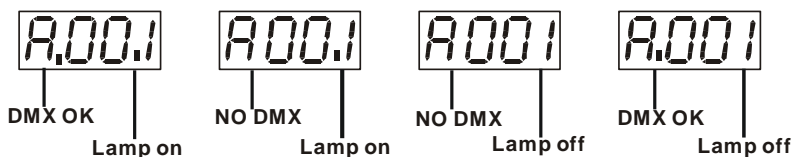
Proiettore 1
Indirizzo di partenza

Selezione dell'indirizzo DMX di partenza del proiettore.
Nel caso si utilizzino i proiettori con il segnale DMX è indispensabile assegnare un indirizzo DMX di partenza ad ogni proiettore, in modo che ognuno risponda correttamente ai comandi inviati dal banco luci. Questo indirizzo di partenza digitale non è altro che il numero del canale di partenza dal quale il proiettore inizia ad "ascoltare" le informazioni digitali di controllo inviate dal banco luci. E' possibile assegnare l'indirizzo di partenza sul display posizionato nella base del proiettore.

E' inoltre possibile assegnare lo stesso indirizzo di partenza a tutti i proiettori all'interno della stessa installazione, ad un gruppo di essi, o indirizzare individualmente ogni proiettore.

Assegnando un gruppo di proiettori con lo stesso indirizzo DMX, si otterrà che tutti quanti "ascolteranno" lo stesso segnale di controllo che parte dallo stesso numero di canale. In altre parole, il gruppo di proiettori reagirà allo stesso modo al cambio dei parametri di un canale di controllo del proiettore.

Assegnando indirizzi individuali ai proiettori , ognuno inizierà ad "ascoltare" solamente dal canale selezionato per quella macchina le informazioni riguardanti i propri canali di controllo. Ciò significa che le variazioni di un canale specifico influenzeranno solamente il proiettore selezionato.

Nel caso di un proiettore a testa mobile SPOT, composto da 14 canali, si dovrà impostare l'indirizzo di partenza del primo canale da 1, il secondo sarà 15 (14 + 1), il terzo 29 (15 + 14), e così via.

Nota:
La presenza del segnale DMX ed il canale di partenza vengono visualizzati sul Display:

1. All'accensione, l'apparecchio individuerà automaticamente la presenza o meno del segnale DMX 512. Se il segnale è presente, allora il display mostrerà la scritta **"A.001"** con l'indirizzo attuale. Nel caso di assenza di segnale, allora il display lampeggerà **"A001"** sempre mostrando l'indirizzo DMX corrente.
In questo secondo caso potrebbe essersi verificato che:
- il connettore XLR 5 poli del cavo di segnale non è collegato alla presa DMX del proiettore.
- il banco luci di controllo è spento o difettoso, oppure il cavo o le saldature sui connettore sono difettose.

Si raccomanda di inserire sempre il terminatore DMX (a 120 Ohm) sull'ultimo proiettore in modo da assicurare un'appropriata trasmissione di segnale.

2. Se la lampada è accesa, il display mostrerà la scritta **"A00.1"** con l'indirizzo di partenza attuale. Se la lampada è spenta, allora il display mostrerà la scritta **"A001"** mostrando sempre l'indirizzo di partenza corrente.

Display di controllo

Il display di controllo del proiettore offre numerose funzioni: assegnazione dell'indirizzo di partenza DMX, accensione e spegnimento della lampada, scorrimento di sequenze pre-programmate, esecuzione del comando di reset.
Il menu principale è accessibile premendo i tasti Mode/Esc fino a quando il display non lampeggerà. La navigazione dei sotto-menu avviene premendo i tasti Up/Down. La pressione del tasto ENTER selezionerà il sotto.menu desiderato mentre con i tasti del Up/Down si potrà selezionare l'opzione disponibile. Confermare la selezione premendo il tasto Enter. Sarà possibile abbandonare la navigazione del menu principale premendo nuovamente I tasti Mode/Esc. Di seguito vengono descritte le funzioni disponibili sul display di controllo:

Le impostazioni di Default sono evidenziate in grigio.

	Menu Princip.	Sub. menu	Estensione	Display	Funzione
0	MODE	ADDR	VALU	A001~AXXX (AXXX)	Impostazione Indirizzo DMX
			SLAV	ON/OFF (SLAV)	Impostazione modalità SLAVE
			EBOC	ON/OFF	Impostazione indirizzo DMX attraverso un banco luci esterno
		RUN	AUTO	ALON (AU-A)	Esegue automaticamente i Programmi interni in modalità Stand Alone
				MAST (AU-M)	Esegue automaticamente i Programmi interni come Master
			SOUN	ALON (SO-A)	Esecuzione con sincronismo musicale in modalità Stand Alone
				MAST (SO-M)	Esecuzione con sincronismo musicale come Master
		DISP	VALU	D–XX D-00 (DXXX)	Visualizza i valori DMX 512 in ingresso per ogni canale
			RDIS	ON/OFF	Inversione lettura display (flip)
			CLDI	ON/OFF	Spegnimento dei LED display
1	LAMP	OPEN	ON/OFF		Controllo accensione lampada da display
		LAAU	ON/OFF		Accensione Lampada automatica al collegamento dell'alimentazione
		ONLI	ON/OFF		Controllo remoto Lamp on/off da banco luci
		DELA	D–XX D-05		Accensione lampada ritardata
2	SET	RPAN	ON/OFF		Inverisone Pan
		RTIL	ON/OFF		Inversione Tilt
		16BI	ON/OFF		Selezione 16 bit/8 bit
		DEGR	630/540		Selezione grado PAN
		MIC	M-XX		Sensibilità microfono interno
		AUTO	Clos/Hold/Auto/Audi		Segnale DMX non presente
		FANS	HIGH/AUTO		Selezione modalità ventola
		SPEE	SP-1/SP-2		Selezione modalità del movimento
		REST			Reset
		LODA	ON/OFF		Ripristino settaggi di Default
		VER	V-1.0~V-9.9		Versione Software
3	ADJU	LADJ	ON/OFF		Aggiustamento Lampada
		TEST	T–01~T–30		Test funzioni per ogni canale
		WHEL	CODE	CXXX	Codice macchina "C050"
			CH01~CH30	XXXX (-128~127)	Aggiustamento posizione motore
4	TIME	MATI	0000~9999(hours)		Contatore ore di lavoro della lampada
		LATI	ON/OFF		Reset Contatore vita proiettore
		CLMT	ON/OFF		Reset Contatore vita lampada
		CLLT	S–01 ~S–48		Passi del Programma in esecuzione
5	EDIT	STEP	RE.XX		Memorizzazione automatica scene
		REC.	C–01~C–30	0 1 XX(00~FFH) 3 0 XX(00~FFH)	Programmazione dei canali per singola scena
		SC01 ~ SC48	TIME	T XXX(001~999)	Temporizzazione per singola scena
			CNIN	ON/OFF	Abilita la programmazione da banco luci
			0000~9999(hours)		Contatore ore di lavoro della lampada

Nota:
Da impostazione di default, la lampada non si accende tramite la funzione power on. La lampada può essere accesa tramite il controllo DMX.

Funzioni Principali:

MODE - LAMP - SET - ADJU - TIME - EDIT

MODE **- Menu principale 0**

1. Premere **[MODE/ESC]** per accedere al menu **"MODE"** (display lampeggiante)
2. Premere **[ENTER]** e selezionare **"ADDR"**, **"RUN"** o **"DISP"** utilizzando i tasti **[UP]** o **[DOWN]**.
3. Premere **[ENTER]** per selezionare il sotto-menu desiderato.

ADDR **- Impostazione indirizzo DMX, Impostazione modalità Slave**

MODE - ADDR - VALU - A001-A111111
SLAU - ON/OFF
EBOC - ON/OFF

VALU **- Impostazione indirizzo DMX**

Attraverso questo menu è possibile impostare l'indirizzo DMX da display.

1. Selezionare **"VALU"** utilizzando i tasti **[UP]** o **[DOWN]** .
2. Premere **[ENTER],** il display visualizzerà "AXXX", "XXX" per l'indirizzo DMX da 001 a 511.
3. Impostare l'indirizzo DMX tramite I tasti **[UP]** o **[DOWN]**.
4. Premere **[ENTER]**, cercare il canale desiderato utilizzando i tasti **[UP]** o **[DOWN]**.
5. Premere **[ENTER]** per confermare o premere **[MODE/ESC]** per tornare al menu principale.

SLAU **- Impostazione modalità Slave**

Attraverso questo menu è possibile decidere se il proiettore deve lavorare come Slave.

1. Selezionare **"SLAV"** utilizzando i tasti**[UP]** o **[DOWN]**.
2. Premere **[ENTER]**, il display visualizzerà **"ON"** o **"OFF"**.
3. Premere **[UP]** per selezionare **"ON"** nel caso si voglia abilitare la funzione Slave. Premere **[DOWN]** e quindi opzione **"OFF"** per disattivare la funzione.
4. Premere **[ENTER]** per confermare o premere **[MODE/ESC]** per tornare al menu principale.

EBOC -**Indirizzamento DMX tramite un banco luci**

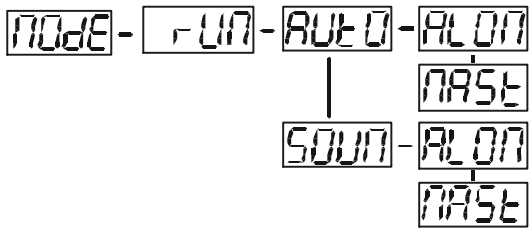
Questa funzione permette di attribuire l'indirizzo DMX desiderato tramite un controllo.
Questa funzione può essere attivata solo quando nel controllo i valori DMX di tutti gli altri canali sono settati sullo "0".

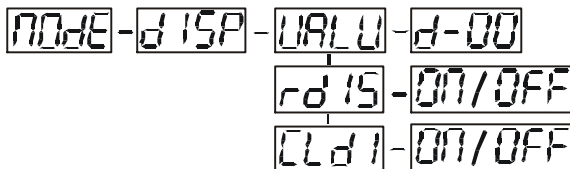
- Selezionare "EBOC" tramite I tasti **[UP]** o **[DOWN]**.
- Premere **[ENTER]**, il display visualizzerà "ON" o "OFF".
- Premere **[UP]** per selezionare "ON" se si desidera attivare questa funzione o **[DOWN]** per selezionare "OFF" se non si vuole attivare questa funzione.
- Premere **[ENTER]** per confermare.
- Premere **[MODE/ESC]** per tornare al menu principale.
- Settare nel banco luci i valori DMX dei canali da 1 a "7".
- Impostare valori DMX dei canali da 2 a "7" o "8". Se si setta al canale"7" l'indirizzo di partenza andrà impostato tra 1 e 255. Se si setta al canale "8" l'indirizzo di partenza andrà impostato tra 256 and 511.
- Impostare il valore DMX del canale 3 all'indirizzo di partenza desiderato. Se si vuole impostare l'indirizzo di partenza al valore 57, settare il canale 1 al valore "7", il canale "2" al valore"7" e il

canale "3" al valore "57". Se si vuole impostare l'indirizzo di partenza a 420, settare il canale "1" al valore "7", il canale "2" al valore "8" e il canale "3" a "164" (256+164=420).

- Attendere circa 20 secondi e l'unità inizierà il reset. Dopodiché il nuovo indirizzo di partenza è settato.

- Impostazione modo Run di esecuzione automatica programmi , Impostazione proiettore Master

Per mezzo della funzione **"RUN"**, è possibile far eseguire al proiettore un programma interno, mentre è possibile impostare il numero di passi di programma da eseguire nel menu "Step". Esiste anche la possibilità di creare nuovi passi nel menu "Edit". I passi di programma creati o residenti possono essere eseguiti in automatico (AUTO), impostando i tempi di esecuzione oppure lasciando che scorrano in sincronismo musicale (SOUN). La selezione della funzione "ALON" significa che il proiettore lavorerà in modalità Stand Alone-mode mentre scegliendo l'opzione "MAST" il proiettore diventerà il master di una serie di proiettori.

1. Selezionare **"AUTO"** o **"SOUN"** utilizzando i tasti **[UP]** o **[DOWN]**.
2. Premere **[ENTER]** per confermare la scelta.
3. Selezionare **"ALON"** o **"MAST"** utilizzando i tasti **[UP]** o **[DOWN]**.
4. Premere **[ENTER]** per confermare o premere **[MODE/ESC]** per tornare al menu principale.

- Visualizzazione dei valori DMX, Inversione lettura display, Spegnimento display

- Visualizzazione dei valori DMX512 per ogni singolo canale

1. Selezionare **"VALU"** utilizzando i tasti **[UP]** o **[DOWN]**.
2. Premere **[ENTER]** per confermare; il display visualizzerà **"D-00"**. Sarà così possibile visualizzare i valori DMX per ogni singolo canale.
3. Premere i tasti **[UP]** o **[DOWN]** per selezionare il canale che si desidera monitorare. Ad esempio selezionando **"D-14"** il display visualizzerà solo il valore del canale 14.
4. Il display visualizza "D-XX, "XX" per l'immissione dei valori DMXdel canale selezionato, premere i tasti [UP] o [DOWN] per selezionare il canale desiderato. Se si seleziona "D-14" il display visualizzerà solo il canale DMX del canale 14.
5. Premere **[ENTER]** per confermare o premere **[MODE/ESC]** per tornare al menu principale.

- Inversione lettura display

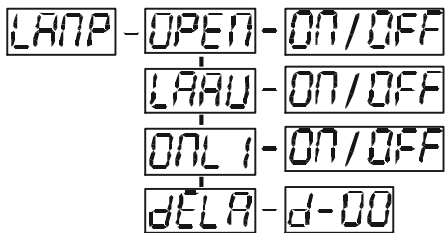
Per mezzo di questa funzione è possibile ruotare l'angolo di lettura del display di 180°.

1. Selezionare **"RDIS"** utilizzando i tasti **[UP]** o **[DOWN]**.
2. Premere **[ENTER]**, il display visualizzerà **"ON"** o **"OFF"**.
3. Premere **[UP]** per selezionare **"ON"** se si desidera abilitare questa funzione. Premere il tasto **[DOWN]** per selezionare l'opzione **"OFF"** e disattivare la funzione. Il display ruoterà di 180°.
4. Premere **[ENTER]** per confermare o premere **[MODE/ESC]** per tornare al menu principale.

- Spegnimento display

Per mezzo di questa funzione è possibile impostare lo spegnimento del display dopo 2 minuti di inattività.

1. Selezionare **"CLDI"** utilizzando i tasti **[UP]** o **[DOWN]**.
2. Premere **[ENTER]**, il display visualizzerà **"ON"** o **"OFF"**.
3. Premere **[UP]** per selezionare **"ON** se si desidera abilitare questa funzione. Premere il tasto **[DOWN]** per selezionare l'opzione **"OFF"** e disattivare la funzione.
4. Premere **[ENTER]** per confermare o premere **[MODE/ESC]** per tornare al menu principale.

- Menu principale 1

1. Premere **[MODE/ESC]** per accedere al menu **"MODE"** (display lampeggiante)
2. Premere i tasti **[UP]** o **[DOWN]** per selezionare **"LAMP"**.

OPEN **- Lamp on/off**

Per mezzo di questa funzione è possibile controllare accensione o spegnimento della lampada da display.

1. Selezionare **"OPEN"** utilizzando i tasti**[UP]** o **[DOWN]**.
2. Premere **[ENTER]**, **]**, il display visualizzerà **"ON"** o **"OFF"**.
3. Premere **[UP]** per selezionare **"ON"** se si desidera abilitare questa funzione. Premere il tasto **[DOWN]** per selezionare l'opzione **"OFF"** e disattivare la funzione.
4. Premere **[ENTER]** per confermare o premere **[MODE/ESC]** per tornare al menu principale

LAAU - **Accensione automatica lampada con alimentazione al proiettore.**

Per mezzo di questa funzione è possibile decidere se fare accendere la lampada quando il proiettore viene alimentato.

1. Selezionare **"LAAU"** utilizzando i tasti **[UP]** o **[DOWN]**.
2. Premere **[ENTER]**, il display visualizzerà **"ON"** o **"OFF"**.
3. Premere **[UP]** per selezionare **"ON"** se si desidera abilitare questa funzione. Premere il tasto **[DOWN]** per selezionare l'opzione **"OFF"** e disattivare la funzione.
4. Premere **[ENTER]** per confermare o premere **[MODE/ESC]** per tornare al menu principale.

ONLI **- Abilitazione controllo remoto Lampada on/off**

Per mezzo di questa funzione è possibile abilitare il controllo di accensione o spegnimentoo lampada da banco luci.

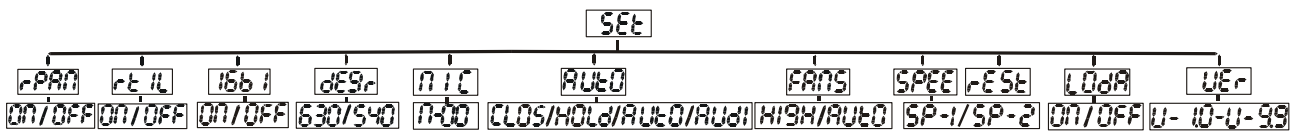
1. Selezionare **"ONLI"** utilizzando i tasti **[UP]** o **[DOWN]**.
2. Premere **[ENTER]**, il display visualizzerà **"ON"** o **"OFF"**.
3. Premere **[UP]** per selezionare **"ON"** se si desidera abilitare questa funzione. Premere il tasto **[DOWN]** per selezionare l'opzione **"OFF"** e disattivare la funzione.
4. Premere **[ENTER]** per confermare o premere **[MODE/ESC]** per tornare al menu principale.

dELA **- Ritardo accensione Lampada**

Per mezzo di questa funzione è possibile ritardare l'accensione della lampada.

1. Selezionare **"DELA"** utilizzando i tasti **[UP]** o **[DOWN]**.
2. Premere **[ENTER]**, il display visualizzerà "D-XX","XX" per il numero della versione.
   "D-15" (l'impostazione di default è di 15 minuti di ritardo)
3. Premere **[UP]** o **[DOWN]** per impostare il nuovo valore di ritardo accensione lampada
4. Premere **[ENTER]** per confermare o premere **[MODE/ESC]** per tornare al menu principale.

- Menu principale 2

1. Premere **[MODE/ESC]** per accedere al menu principale 2 (display lampeggiante)
2. Premere i tasti **[UP]** o **[DOWN]** per selezionare **"SET"**.

- Inversione movimento Pan

Per mezzo di questa funzione è possibile invertire il movimento del Pan.

1. Selezionare **"RPAN"** utilizzando i tasti **[UP]** o **[DOWN]**.
2. Premere **[ENTER]**, il display visualizzerà **"ON"** o **"OFF"**.
3. Premere **[UP]** per selezionare **"ON"** se si desidera abilitare questa funzione. Premere il tasto **[DOWN]** per selezionare l'opzione **"OFF"** e disattivare la funzione.
4. Premere **[ENTER]** per confermare o premere **[MODE/ESC]** per tornare al menu principale.

- Inversione movimento Tilt

Per mezzo di questa funzione è possibile invertire il movimento del Tilt.

1. Selezionare **"RTIL"** utilizzando i tasti **[UP]** o **[DOWN]**.
2. Premere **[ENTER]**, il display visualizzerà **"ON"** o **"OFF"**.
3. Premere **[UP]** per selezionare **"ON"** se si desidera abilitare questa funzione. Premere il tasto **[DOWN]** per selezionare l'opzione **"OFF"** e disattivare la funzione.
4. Premere **[ENTER]** per confermare o premere **[MODE/ESC]** per tornare al menu principale.

- Selezione risoluzione 16 bit/8 bit per Pan e Tilt

Per mezzo di questa funzione è possibile impostare la risoluzione di movimento 16bit/8bit per i movimenti Pan e Tilt.

1. Selezionare **"16BI"** utilizzando i tasti **[UP]** o **[DOWN]**.
2. Premere **[ENTER]**, il display visualizzerà **"ON"** o **"OFF"**.
3. Premere **[UP]** per selezionare **"ON"** se si desidera abilitare questa funzione. Premere il tasto **[DOWN]** per selezionare l'opzione **"OFF"** e disattivare la funzione.
4. Premere **[ENTER]** per confermare o premere **[MODE/ESC]** per tornare al menu principale.

- Selezione grado Pan

Tramite questa funzione è possible settare l'angolo del pan a 630^0 o 540^0.

1. Selezionare "DEGR" usando i tasti [UP] o [DOWN].
2. Premere [ENTER], il display visualizzerà "630" o "540".
3. Premere il tasto [UP] o [DOWN] per selezionare "630" o "540".
4. Premere [ENTER] per confermare o [MODE/ESC] per tornare al menu principale.

- Regolazione sensibilità microfono interno

Per mezzo di questa funzione è possibile regolare la sensibilità del microfono interno.

1. Selezionare **"MIC"** utilizzando i tasti **[UP]** o **[DOWN]**.
2. Premere **[ENTER]**, il display visualizzerà **"M-XX "** , dove **"XX"** simboleggia i numeri compresi tra 0 e 99 **.**
3. Premere **[ENTER]** per confermare o premere **[MODE/ESC]** per tornare al menu principale.

- Modalità di esecuzione automatica in assenza di DMX

Per mezzo di questa funzione è possibile fare lavorare il proiettore in automatico in caso di assenza segnale DMX.

1. Selezionare **"AUTO"** utilizzando i tasti **[UP]** o [**DOWN].**
2. Premere **[ENTER]**, il display visualizzerà "CLOS", "HOLD", "AUTO" or "AUDI".
3. Premere il tasto **[UP]** o **[DOWN]** per selezionare "CLOS", "HOLD", "AUTO" or "AUDI". "HOLD" è il valore di default.
4. Premere **[ENTER]** per confermare o premere **[MODE/ESC]** per tornare al menu principale.

FANS - Impostazione della modalità ventola

Tramite questa funzione è possibile impostare la modalità VENTOLA.

1. Selezionare "FANS" usando I tasti **[UP]** o **[DOWN]**.
2. Premere **[ENTER]**, il display visualizzerà "HIGH" o "AUTO".
3. Selezionare "HIGH" o "AUTO" tramite I tasti **[UP]** o **[DOWN]**.
4. Premere **[ENTER]** per confermare o premere **[MODE/ESC]** per tornare al menu principale.

SPEE - Regolazione della velocità di movimento

Tramite questa funzione è possibile regolare la velocità del movimento.

1. Selezionare "SPEE" usando il tasto **[UP]** o **[DOWN]**.
2. Premere **[ENTER]**, il display visualizzerà "SP-1" or "SP-2".
3. Selezionare "SP-1" o "SP-2" premendo il tasto **[UP]** o **[DOWN]**.
4. Premere **[ENTER]** per confermare o premere **[MODE/ESC]** per tornare al menu principale.

- Reset

Per mezzo di questa funzione è possibile Resettare il proiettore direttamente da display.

1. Selezionare **"REST"** utilizzando i tasti **[UP]** o **[DOWN]**.
2. Premere **[ENTER]** per confermare o premere **[MODE/ESC]** per tornare al menu principale.

- Ripristino impostazioni di default

Per mezzo di questa funzione è possibile ripristinare le impostazioni di default del proiettore. Qualsiasi scena programmata verrà cancellata.

1. Selezionare **"LODA"** utilizzando i tasti **[UP]** o **[DOWN]**.
2. Premere **[ENTER]**, il display visualizzerà **"ON"** o **"OFF"**.
3. Premere **[UP]** per selezionare **"ON"** se si desidera abilitare questa funzione. Premere il tasto **[DOWN]** per selezionare l'opzione **"OFF"** e disattivare la funzione.
4. Premere **[ENTER]** per confermare o premere **[MODE/ESC]** per tornare al menu principale.

- Visualizzazione della versione Software

Per mezzo di questa funzione è possibile visualizzare la versione di software corrente.

1. Selezionare **"VER"** utilizzando i tasti **[UP]** o **[DOWN]**.
2. Premere **[ENTER]**, il display visualizzerà "V-XX", dove "XX" simboleggia il numero corrispondente alla versione software.
3. Premere **[ENTER]** per confermare o premere **[MODE/ESC]** per tornare al menu principale.

- Menu principale 3

1. Premere **[MODE/ESC]** per accedere al menu principale 2 (display lampeggiante)
2. Premere i tasti **[UP]** o **[DOWN]** per selezionare **"ADJU"**.

- Menu di allineamento Lampada

Per mezzo di questa funzione è possibile effettuare l'allineamento della lampada da display. Abilitando questa funzione è infatti l'otturatore si aprirà e il proiettore verrà inibito al segnale DMX consentendo all'operatore di potere eseguire l'allineamento della lampada.

1. Selezionare **"LADJ"** utilizzando i tasti **[UP]** o **[DOWN]**.
2. Premere **[ENTER]**, il display visualizzerà **"ON"** o **"OFF"**.
3. Premere **[UP]** per selezionare **"ON"** se si desidera abilitare questa funzione. Premere il tasto **[DOWN]** per selezionare l'opzione **"OFF"** e disattivare la funzione.
4. Premere **[ENTER]** per confermare o premere **[MODE/ESC]** per tornare al menu principale.

- Funzioni di Test

Per mezzo di questa funzione è possibile effettuare il test di ogni singolo canale del proiettore. E' possibile eseguire il test di tutti i canali ad esclusione dei canali 5,10,15.

1. Selezionare **"TEST"** utilizzando i tasti **[UP]** o **[DOWN]**.
2. Premere **[ENTER]**, il display visualizzerà **"T-XX"**, dove "X" si riferisce al numero del canale.
3. Il canale selezionato eseguirà la routine di test.
4. Selezionare un nuovo canale utilizzando i tasti **[UP]** o **[DOWN]**.
5. Premere **[ENTER]** per confermare o premere **[MODE/ESC]** per tornare al menu principale.

- Codice macchina ed aggiustamento posizione motore

1. Selezionare "WHEL" tramite I tasti **[UP]** o **[DOWN]**.
2. Premere **[ENTER]**, il display visualizzerà "CODE" o "CH01-CH30".
3. Selezionare "CODE" o "CH01-CH30" tramite I tasti **[UP]** o **[DOWN]**.
4. Premere **[ENTER]** per confermare o **[MODE/ESC]** per tornare al menu principale.

- Menu principale 4

1. Premere **[MODE/ESC]** per accedere al menu principale 2 (display lampeggiante)
2. Premere i tasti **[UP]** o **[DOWN]** per selezionare **"TIME"**.

- Contatore vita proiettore

Per mezzo di questa funzione è possibile visualizzare le ore di lavoro effettive del proiettore

1. Selezionare **"MATI"** utilizzando i tasti **[UP]** o **[DOWN]**.
2. Premere **[ENTER]**, il display visualizzerà "XXXX", dove "X" corrisponde al numero di ore .
3. Premere **[ENTER]** per confermare o premere **[MODE/ESC]** per tornare al menu principale.

- Conatatore utilizzo lampada

Per mezzo di questa funzione è possibile visualizzare le ore di lavoro effettive della lampada

1. Selezionare **"LATI"** utilizzando i tasti **[UP]** o **[DOWN]**.
2. Premere **[ENTER]**, il display visualizzerà "XXXX", dove "X" corrisponde al numero di ore .
3. Premere **[ENTER]** per confermare o premere **[MODE/ESC]** per tornare al menu principale.

- Azzeramento contatore vita proiettore

Per mezzo di questa funzione è possibile cancellare le ore di lavoro del proiettore fin qui conteggiate .

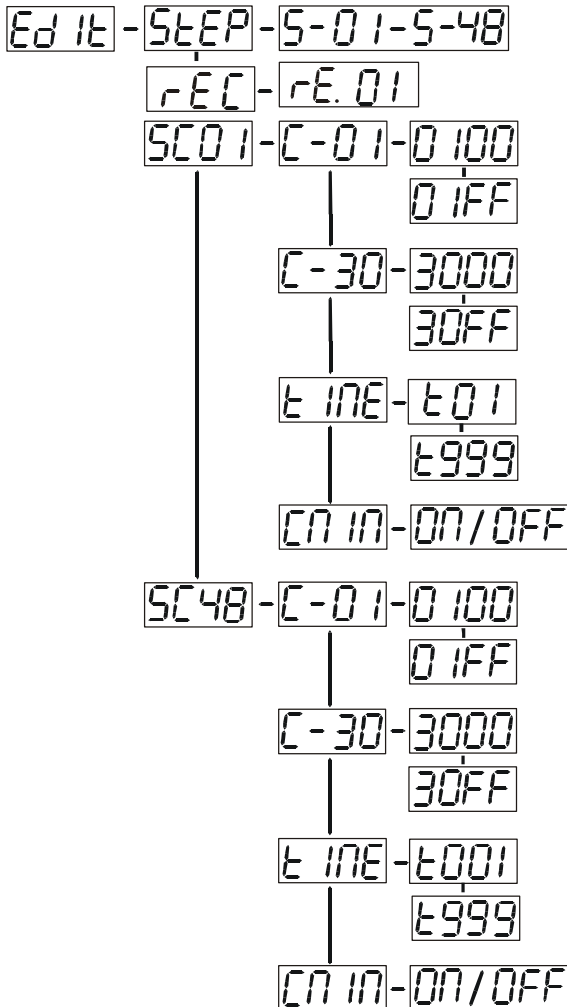
1. Selezionare **"CLMT"** utilizzando i tasti **[UP]** o **[DOWN]**.
2. Premere **[ENTER]**, il display visualizzerà **"ON"** o **"OFF"**.
3. Premere **[UP]** per selezionare **"ON"** se si desidera abilitare questa funzione. Premere il tasto **[DOWN]** per selezionare l'opzione **"OFF"** e disattivare la funzione.
4. Premere **[ENTER]** per confermare o premere **[MODE/ESC]** per tornare al menu principale.

CLLT - Azzeramento contatore vita lampada

Per mezzo di questa funzione è possibile cancellare le ore di lavoro della lampada fin qui conteggiate. Si consiglia di azzerare il contatore ad ogni sostituzione lampada

1. Selezionare **"CLLT"** utilizzando i tasti **[UP]** o **[DOWN]**.
2. Premere **[ENTER]**, il display visualizzerà **"ON"** o **"OFF"**.
3. Premere **[UP]** per selezionare **"ON"** se si desidera abilitare questa funzione. Premere il tasto **[DOWN]** per selezionare l'opzione **"OFF"** e disattivare la funzione.
4. Premere **[ENTER]** per confermare o premere **[MODE/ESC]** per tornare al menu principale.

EDIT - Menu principale 5

1. Premere **[MODE/ESC]** per accedere al menu principale 2 (display lampeggiante)
2. Premere i tasti **[UP]** o **[DOWN]** per selezionare **"EDIT"**.

STEP - Definizione del numero di passi del programma in esecuzione

Per mezzo di questa funzione è possibile definire il numero di passi del programma in esecuzione.

1. Selezionare **"STEP"** utilizzando i tasti **[UP]** o **[DOWN]**.
2. Premere **[ENTER]**, il display visulaizzerà **"S-XX"**, dove "X" rappresenta il numero totale di passi che si vogliono salvare. Il numero massimo di passi eseguibili in modalità **"RUN"** è di 48. Ad esempio se "XX" è uguale a 05, allora il menu **"RUN"** eseguirà le prime 5 scene memorizzate nel menu **"EDIT"**.
3. Premere **[ENTER]** per confermare o premere **[MODE/ESC]** per tornare al menu principale.

REC - Auto Save

Memorizzazione automatica delle scene da banco luci.
Con questa funzione è possibile memorizzare automaticamente il numero degli step nel Program Run.

1. Selezionare "REC" premendo I tasti **[UP]** o [**DOWN]**
2. Premere **[ENTER]**, il display mostra il messaggio "RE.XX", "XX" per in numeri da 1 a 400.
3. Premere **[ENTER]** per confermare o **[MODE/ESC]** per tornare al menu principale.

- Programmazione dei canali del proiettore per ogni singola scena

Per mezzo di questo menu è possibile creare il programma che verrà richiamato dal menu "Run".

a) Programmazione da Display

1. Selezionare **"SC01"** utilizzando i tasti **[UP]** o **[DOWN]**.
2. Premere **[ENTER]**, il display visualizzerà **"SCXX"**, dove "X" rappresenta il numero totale di scene da programmare.
3. Cambiare il numero di scena utilizzando i tasti **[UP]** o **[DOWN]**.
4. Premere **[ENTER]**, il display visualizzerà **"C-X"**, dove "X" rappresenta il numero del canale da programmare. Ad esempio **"C-01"**, significa che si è scelto di programmare il canale 1 della scena selezionata.
5. Selezionare il numero di canale utilizzando i tasti **[UP]** o **[DOWN]**.
6. Premere **[ENTER]** per cambiare i valori del canale selezionato, il canale inizierà a reagire al cambio dei valori. Il display visualizzerà il valore DMX impostato nel canale selezionato. Ad esempio "11XX", deve essere tradotto come canale 11 il cui valore DMX è simboleggiato da "XX", espresso in valori esadecimale "01-FF".
7. Selezionare il valore DMX desiderato utilizzando i tasti **[UP]** o **[DOWN]**.
8. Premere **[ENTER]** per programmare gli altri canali della scena corrente.
9. Ripetere dal punto 5 al 9 fino a quando non verranno inseriti tutti i valori DMX per tutti i canali della scena corrente..
10. Una volta completati i canali , il display visualizzerà la scritta lampeggiante **"TIME"**
11. Premere**[ENTER]** per impostare il tempo desiderato, il display visualizzerà "TXXX", "XXX" per impostare il tempo necessario alla scena corrente, il valore "001-999". E.g., "002" significa che necessitano 0.4ms (002*0.2ms) per eseguire la scena corrente.
12. Cambiare il tempo della scena corrente utilizzando i tasti **[UP]** o **[DOWN]**.
13. Premere **[ENTER]** per salvare le impostazione fin qui programmate della scena corrente, il display si posizionerà automaticamente sulla scena successiva
14. Ripetere dal punto 3 al 14 per programmare le altre scene. E' possibile programmare un Massimo di 48 scene.
15. Premere **[MODE/ESC]** per uscire . Il numero di scene totale viene impostato nel menu **"STEP"** mentre il numero di scene da eseguire nel menu **"RUN".**

b) Programmazione attraverso un banco luci

Richiamare la prima scena memorizzata nel banco luci

1. Selezionare **"SC01"** utilizzando i tasti **[UP]** o **[DOWN]**.
2. Premere **[ENTER]**, il display visualizzerà **"SC01"**.
3. Premere **[ENTER]**, il display visualizzerà **"C-01"**.
4. Selezionare **"CNIN"** utilizzando i tasti **[UP]** o **[DOWN]**.
5. Premere **[ENTER]**, il display visualizzerà **"OFF"**.
6. Premere i tasti **[UP]** o **[DOWN]**. Il display visualizzerà **"ON"**.
7. Premere **[ENTER]**, il display visualizzerà **"SC02"**. La prima scena è stata memorizzata con successo.
8. Sistemare i tempi della scena corrente.
9. Richiamare la seconda scena memorizzata nel banco luci
10. Ripetere dal punto 5 al numero 11 fino a quando tutte le scene desiderate non verranno memorizzate.
11. Premere **[MODE/ESC]** per uscire dal menu. Il numero di scene totale viene impostato nel menu **"STEP"** mentre il numero di scene da eseguire nel menu **"RUN".**

ISTRUZIONI D'USO:

Tabella canali DMX IDEA WASH 250 (14 canali DMX):

Canale 1 - Movimento PAN 8bit :

Canale 2 – Movimento Pan 16bit

Canale 3 - Movimento TILT 8bit :

Canale 4– Movimento Tilt 16bit

Canale 5 - Ruota colore :

0-13	Aperto / Bianco
14-27	Colore 1
28-41	Colore 2
42-55	Colore 3
56-69	Colore 4
70-83	Colore 5
84-97	Colore 6
98-111	Colore 7
112-127	Colore 8
128-187	Effetto Rainbow da veloce a lento in senso orario
188-193	Nessuna Rotazione
194-255	Effetto Rainbow da lento a veloce in senso antiorario

Canale 6 - Ciano:

0-255	Regolazione lineare da bianco a colore pieno

Canale 7 - Magenta:

0-255	Regolazione lineare da bianco a colore pieno

Canale 8 - Giallo:

0-255	Regolazione lineare da bianco a colore pieno

Canale 9- Dimmer:

0-255	Controllo lineare del Dimmer 0-100%

Canale 10 - Otturatore/Strobo:

0-31	Otturatore Chiuso
32-63	Nessuna funzione (Otturatore Aperto)
64-95	Effetto strobo a velocità variabile da lento a veloce
96-127	Nessuna Funzione (otturatore aperto)
128-159	Effetto strobo pulsante in sequenza

160-191	Nessuna Funzione (otturatore aperto)
192-223	Effetto Strobo Random da lento a veloce
224-255	Nessuna Funzione (otturatore aperto)

Canale 11 – Zoom:

0-255 Regolazione Zoom da largo (28°) a stretto (7°)

Canale 12 – Velocità movimento pan/tilt:

0-225	Regolazione velocità dalla Massima alla Minima
226-235	Chiusura otturatore in corrispondenza di un movimento
236-245	Chiusura otturatore in corrispondenza di un cambio di posizione ruote gobo/colore
246-255	Nessuna funzione

Canale 13– Lamp on/off, reset, programmi interni:

0-19	Cambio colore normale
20-39	Controllo del cambio colore indicizzato
40-59	Accensione Lampada
60-79	Spegnimento Lampada
80-99	Reset motori
100-119	Programma 1
120-139	Programma 2
140-159	Programma 3
160-179	Programma 4
180-199	Programma 5
200-219	Programma 6
220-239	Programma 7
240-255	Programma 8

Canale 14 – Ruota effetti

0-70	Nessun effetto applicato
71-230	Beam shaper
231-255	Filtro frost

MESSAGGI DI ERRORE:

All'accensione il proiettore entrerà automaticamente in modalità "reset/test". In questo modo i motori interni verranno portati alla posizione iniziale. Nel caso di un problema interno con uno o più motori un messaggio di errore lampeggerà sul display nella forma di "XXer" dove XX rappresenteranno un numero di funzione. Per esempio, se il display visualizza "05Er," significa che c'è un errore che riguarda il canale 5. If there are multiple errors during the start-up process they will all flash in the display. For example: if t Se ci sono molteplici errori durante il processo di avvio della macchina, i relativi messaggi lampeggeranno sul display. Per esempio: se c'è un errore sui canali 5, 6 e 7 nello stesso momento, i messaggi "05Er", "06Er," and "07Er" lampeggeranno per 5 volte.
Se un errore si verifica durante la procedura di start-up della macchina, il proiettore genera un secondo reset e tenta di re-allineare tutti i motori e di correggere gli errori Se l'errore persiste dopo un secondo tentativo ne viene effettuato un terzo, se dopo un terzo tentativo tutti gli errori non sono stati corretti:

1. 3 o più errori – La macchina non funziona correttamente, entrerà quindi in modalità stand-by fino a quando non saranno effettuate le riparazioni necessarie.
2. Meno di 3 errori – La macchina segnala meno di 3 errori, ciò significa che le altre funzioni lavorano correttamente. Il proiettore tenterà di lavorare normalmente sino a quando gli errori non verranno corretti da un tecnico. I messaggi di errore in questione continueranno a lampeggiare nel display.

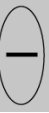
01Er
(Errore sul movimento PAN). Questo messaggio compare alla fine della procedura di Reset nel caso di una anomalia nella lettura della posizione del magnete di riferimento da parte del circuito sensore di posizione Pan. In questo caso ci potrebbe essere il sensore magnetico difettoso oppure il magnete di riferimento mancante o nella peggiore delle ipotesi il motore Pan difettoso (oppure il suo integrato di pilotaggio difettoso). In questo caso la forcella non si posiziona nella posizione di default che solitamente assume alla fine della procedura di reset.

03Er
(Errore sul movimento TILT). Questo messaggio compare alla fine della procedura di Reset nel caso di una anomalia nella lettura della posizione del magnete di riferimento da parte del circuito sensore di posizione Tilt. In questo caso ci potrebbe essere il sensore magnetico difettoso oppure il magnete di riferimento mancante o nella peggiore delle ipotesi il motore Tilt difettoso (oppure il suo integrato di pilotaggio difettoso). In questo caso la forcella non si posiziona nella posizione di default che solitamente assume alla fine della procedura di reset.

05Er
(Errore Ruota Colore). Questo messaggio compare alla fine della procedura di Reset nel caso di una anomalia nella lettura della posizione del magnete di riferimento da parte del circuito sensore di posizione della Ruota Colore. In questo caso ci potrebbe essere il sensore magnetico difettoso oppure il magnete di riferimento mancante o nella peggiore delle ipotesi il motore difettoso (oppure il suo integrato di pilotaggio difettoso). In questo caso la ruota Colore non si posiziona nella posizione di default che solitamente assume alla fine della procedura di reset.

07Er
(Errore Ruota Colore Magenta). Questo messaggio compare alla fine della procedura di Reset nel caso di una anomalia nella lettura della posizione del magnete di riferimento da parte del circuito sensore di posizione della Ruota Colore Magenta. In questo caso ci potrebbe essere il sensore magnetico difettoso oppure il magnete di riferimento mancante o nella peggiore delle ipotesi il motore difettoso (oppure il suo integrato di pilotaggio difettoso). In questo caso la ruota Colore Magenta non si posiziona nella posizione di default che solitamente assume alla fine della procedura di reset.

10Er
(Errore ruota Shutter) Questo messaggio compare alla fine della procedura di Reset nel caso di una anomalia nella lettura della posizione del magnete di riferimento da parte del circuito sensore di posizione della ruota Shutter. In questo caso ci potrebbe essere il sensore magnetico difettoso oppure il magnete di riferimento mancante o nella peggiore delle ipotesi il motore difettoso (oppure il suo integrato di pilotaggio difettoso). In questo caso la ruota Shutter non si posiziona nella posizione di default che solitamente assume alla fine della procedura di reset.

11Er
(Errore Zoom). Questo messaggio compare alla fine della procedura di Reset nel caso di una anomalia nella lettura della posizione del magnete di riferimento da parte del circuito sensore di posizione delloZoom. In questo caso ci potrebbe essere il sensore magnetico difettoso oppure il magnete di riferimento mancante o nella peggiore delle ipotesi il motore difettoso (oppure il suo integrato di pilotaggio difettoso). In questo caso lo Zoom non si posiziona nella posizione di default che solitamente assume alla fine della procedura di reset.

14Er
(Errore Ruota Effetti). Questo messaggio compare alla fine della procedura di Reset nel caso di una anomalia nella lettura della posizione del magnete di riferimento da parte del circuito sensore di posizione della Ruota Effetti. In questo caso ci potrebbe essere il sensore magnetico difettoso oppure il magnete di riferimento mancante o nella peggiore delle ipotesi il motore difettoso (oppure il suo integrato di pilotaggio difettoso). In questo caso la ruota Effetti non si posiziona nella posizione di default che solitamente assume alla fine della procedura di reset.

PULIZIA E MANUTENZIONE ORDINARIA

Nel caso di ispezione del proiettore, accertarsi che:

1. Tutte le viti montate sul proiettore siano ben avvitate e che non siano corrose.
2. Non devono esserci segni di deformazione nel corpo del proiettore , segni di degrado nel colore dei filtri, o deformazioni evidenti dei punti di ancoraggio del proiettore alla struttura.
3. Le parti meccaniche di movimento non devono evidenziare traccie di usura e non devono ruotare sbilanciate.
4. I cavi elettrici non devono mostrare segni di degrado.

Istruzioni aggiuntive dipendono dal tipo di installazione e di utilizzo e vanno verificate da personale qualificato in grado di risolvere problemi riguardanti la messa in sicurezza del proiettore.

***Note:* Nel caso che vengano trovati cavi flessibili o cordoni danneggiati all'interno del proiettore, rivolgersi direttamente al produttore o rivenditore o personale qualificato per la sostituzione.**

ATTENZIONE	
	Scollegare il dispositivo dall'alimentazione elettrica prima di iniziare le operazioni di manutenzione.

Si raccomanda una frequente pulizia dell'apparecchio. Utilizzare solo panni con tessuto morbido e che non lasci residui di polvere. Non utilizzare alcohol o solventi.
All'interno del proiettore non ci sono parti sostituibili ad eccezione della lampada. Fare riferimento al capitolo "Istruzioni D'Installazione" per i dettagli.
Nel caso di bisogno di ricambi, ordinare solo parti originali rivolgendosi al proprio rappresentante.

SPECIFICHE TECNICHE

Alimentazione :	**-** 120VAC, 50Hz; - 230VAC,50Hz;
	- 120VAC,60Hz; - 230VAC,60Hz;
Assorbimento :	max. 400W
Lampada :	Philips MSD 250/2
Dimensioni dell'imballo :	61x47x60 cm
Peso Netto :	27 KGS;
Peso Lordo:	31 KGS;

Note: Il manuale potrebbe contenere errori ed omissioni. Tutte le informazioni potrebbero essere soggette a cambiamenti senza preavviso.

USER’S MANUAL REL. 1.01

SGM TECHNOLOGY FOR LIGHTING SPA
VIA PIO LA TORRE, 1 _ 61010 TAVULLIA (PU), ITALY
TEL. +39 0721 476477 _ FAX +39 0721 476170
www.sgm.it _ info@sgm.it

CE

WIT071